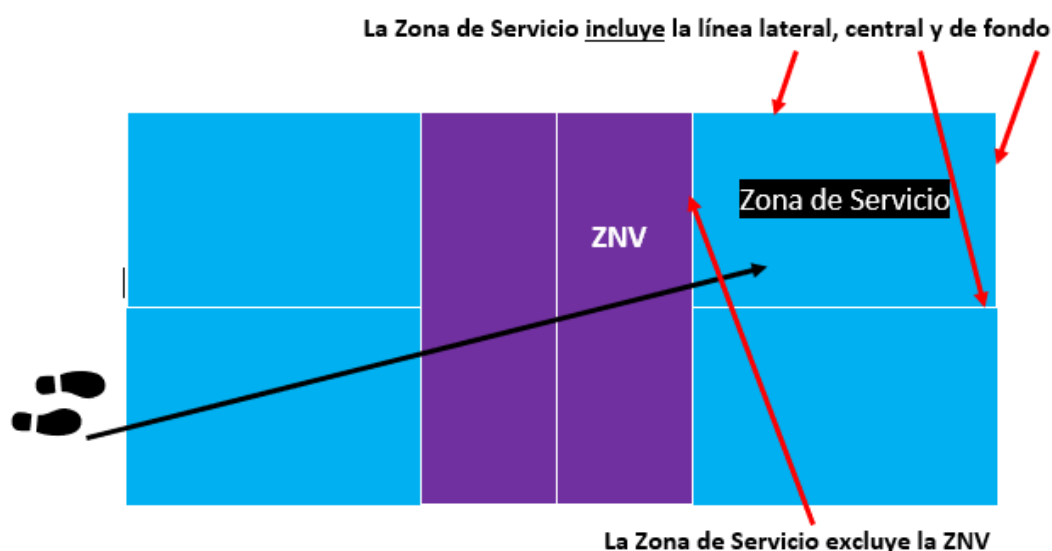


PÍLDORA FORMATIVA-VIII

"LA RED"



Si **en el saque** la pelota **toca la red** y **bota correctamente en la Zona de Servicio**, el juego continúa. Es decir, no se repite el saque (como ocurre en el tenis).



Si **durante el juego** la pelota toca la parte superior de la red y luego bota en la pista, la pelota permanece en juego.

En una red **con barra horizontal y base central**:

.- Es falta si **en el saque**, la pelota golpea la barra horizontal o la base, o se queda enganchada entre la red y la barra horizontal (no se repite el saque).

.- Si **durante el juego**, la pelota toca la barra horizontal o la base antes de pasar sobre la red, será falta.

.- Si **durante el juego**, la pelota pasa por encima de la red y a continuación toca la barra horizontal o la base, o se queda enganchada entre la red y la barra horizontal, se repetirá el rally.



.- Si **durante el juego** la pelota **pasa por encima de la red, bota en la pista** y a continuación toca la barra horizontal o la base, o se queda enganchada entre la red y la barra horizontal, se repetirá el rally.

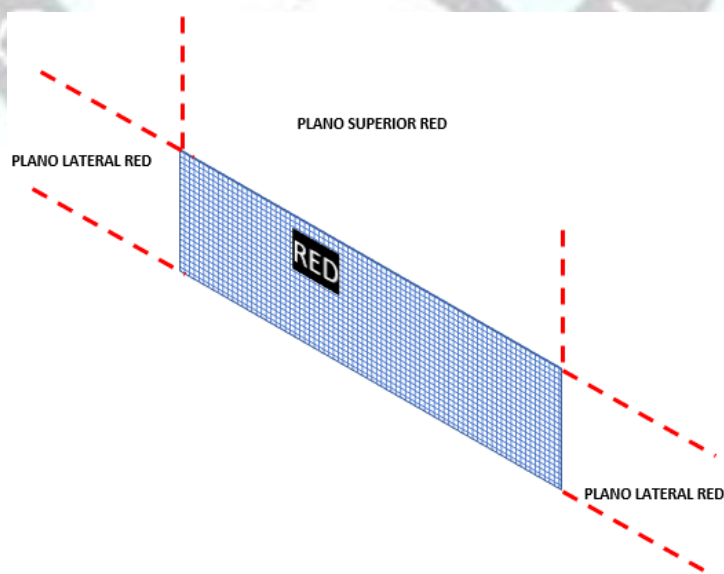
Si la red no está perfectamente instalada y consideramos que su **estado defectuoso** (p.ej. cuelga sobre la pista) ha afectado al resultado del juego, se **repetirá el rally**.

Es **falta** si la pelota pasa por debajo de la red o **entre la red y el poste**.

Es **falta** tocar la red y sus postes, el campo contrario o a los oponentes, mientras la pelota está en juego.

EL PLANO DE LA RED

Es **falta** **atravesar el plano de la red antes de golpear la pelota**. Después de golpear la pelota, un jugador/a, su pala o su equipación puede **atravesar el plano de la red**.



Excepción: Si un jugador golpea la pelota, la pelota pasa por encima de la red, bota en el campo del oponente y debido al efecto imprimido en el golpe (*backspin*) o con la ayuda del viento, vuelve a pasar por encima de la red, el **receptor puede atravesar el plano de la red** para golpear la pelota. Será falta del receptor si cruza el plano de la red antes que la pelota.

Si en este caso, la pelota bota finalmente en el campo, sin que el receptor la haya golpeado, el jugador que golpeó la pelota ganará el rally.

GOLPE ALREDEDOR DEL POSTE

Un jugador/a puede devolver la pelota con un **golpe que rodee el poste de la red**.

En este caso, el jugador/a puede rodear el poste de la red y cruzar la extensión imaginaria de la red para golpear la pelota, pero siempre que él, la pala o su equipación no toque el campo de los oponentes. Si no llega a golpear la pelota, cometerá una falta.

Además, no es necesario que la pelota pase por encima de la altura de la red, puede hacerlo **a cualquier altura**.

